

ゲーム修正論に依拠した教材づくりの検討 ーサッカーのFull Gameを分析の対象としてー

小井土正亮¹⁾ 高田 大輔²⁾ 福ヶ迫 善彦³⁾

1) 清水エスパルス 2) 日本体育大学大学院 3) 愛知教育大学

Examination into Construction of teaching materials of Based on Modification of games

Masaaki KOIDO¹⁾ Daisuke TAKATA²⁾ Yoshihiko FUKUGASAKO³⁾

1) Simizu s-pulse

2) Graduate School of Health and Sport Science, Nippon Sport Science University

3) Aichi University of Education

Key words : Game Performance, Modification of Games, Teaching Materials, Full Game

1. 緒言

新しい小学校及び中学校学習指導要領（文部科学省，2008）では，ボール運動・球技領域（以下，総称として「ボールゲーム」とする）が戦術的構造的観点から，ゴール型，ネット型，ベースボール型に分類され，それぞれの型に共通した技能や戦術能の育成がめざされる。また，新学習指導要領解説体育編（文部科学省，2008）では，ゴール型ボールゲームで，「サッカー」「バスケットボール」「ハンドボール」「フラグフットボール」「タグラグビー」が例示された。この背景には，200から300といわれる様々なスポーツがあるなかで，どれをどのように教えればよいのかという現場教師の戸惑いの意見や，それぞれの型の社会的・代表的・習得可能性から示されたのであろう。

ところで，殊にサッカーは，その他のゴール型ボールゲームと比べて技能的特性において異なる。というのも，サッカーは，キーパー以外，足を中心にボールを操作し，手を使ってボールを操作することがほとんどない。福ヶ迫ら（2009）は，中学2年生を対象として，手で操作するハンドボール型ボールゲームを行い，その後，類似したゲームとして，足でボールを操作するサッカー型ボールゲームを実践した。その結果，スペースへ

の気づき（認識）についての転移は確認されたものの，スペースへパスを出すボール操作の段階で「つまずき」がみられ，学習内容（技能）の習得に予想以上の時間を費やした。また，ボール操作へ夢中になり，周辺へのルックアップができず，サッカー型ボールゲームの実践では，スペースへのパスが低減した（福ヶ迫ほか，2009）。実践者は，サッカーが技術的に困難で，授業期間数の関係上，技能習得に終始してしまう傾向にあり，もし，ゲームを行っても意図的なサポート行動といったボールを持たない動きや，そこへの意図的なパスといった判断は生まれにくいと述べていた。

総じて，手でボールを操作する「ハンドボール型」や「バスケットボール型」のゲームでは，教師の深い教材解釈力による授業によって，戦術課題の習得に関して，サッカーと比して，なかならずく，学習内容の習得が容易であると推測でき，時間的側面からすると器差がある。北原ら（2003）は，「ハンドボールは子どもたちにとって同じ侵入型のゲームである『サッカー』や『バスケットボール』よりもパス・シュートに関わる運動技能の課題性（ボールの操作）が易しく，戦術行動の善し悪しを判断・評価しやすい」と述べている。また，ゴール型ボールゲームの導入段階である小学校中学年において，相応しいことを示唆している。

それは、「新しい学習指導要領においてゴール型ボールゲームで示された学習内容（技能【技術・戦術】）の習得は、サッカー型ボールゲームで可能なのであろうか」という疑問が生まれる。そこで本研究では、Thorpe & Bunker (1986) らのゲーム修正論に着目し、学習内容を誇張したミニ化されたゲームづくりに着手した。それは、フォーマルなスポーツを素材として、子どもにとってやさしいミニ化されたゲームに修正する「発達適合的再現 (representation)」と、学習課題を明確に「誇張 (exaggeration)」することである。強調したいのは、フルコートでフォーマルなスポーツ、フルゲーム (full game) から教材づくりが発端することである。また、教材を創出するうえで、達成可能な、しかも多くの子どもが同時に学習へ従事できるように行い (岩田, 2005), 学習成果を保証するドリルゲームやタスクゲームを適用することにした (Metzler, 2000, p. 76)。なかんずく、運動技能水準下位児にとって、プレーの仕方の気づきや戦術が学習され、理解できる教材づくりを心掛けた (Ellis, 1986)。そして、ゲームを作成するにあたって、ゴール型ボールゲームでは、何を習得することを目的とすべきなのか検討した。

結局、シュートチャンスをつくること、つくることのできることを考えた。ゴール型ボールゲームでは、たとえ味方のコートでどれだけパスを回したとしても、シュートを決めるチャンスは作り出せない。相手のコートにボールを運び、ボールを持っていない人がどれだけスペースに気づき走り出せるか、またはスペースを作り出して味方のチームメートをスペースに走り込ませるか、そこへ正確なパスを出せるかによってシュートチャンスは生み出される。端的に言えば、相手のディフェンスを崩し、ゴール前またはゴールがねらえるレンジまでボールを運ぶことが必要となる。ゴール型ボールゲームの最大の醍醐味は、シュートチャンスを演出し、シュートを決めることである。サッカーで例えると、ゴールをした数で勝敗が決まる以上、ゴールすることが最重要ポイントとなる。とすると、サッカーのすべてのプレーは、ゴールのためにあるといえ、ボールを持ったときのプレー、ボールを持たないときの動き方はそのため

にあると考えた。つまりパスを何本つないでも、ドリブルで何人抜いたとしても、それがゴールやシュートチャンスに結びつかないのであれば意味がないと考えた。

そこで本研究は、Thorpe & Bunker (1986) のゲーム修正論 (modification of games) に依拠し、トップレベルチーム (full game) が、どのようにシュートチャンスを生み出しているのか分析し、それを踏まえて、発達適合的再現の観点と学習課題の誇張の観点から、小学校5～6年生および中学校1～2年生で活用できる教材の例示を目的とした。

2. 研究の方法

2.1. 分析ゲームの期日と対象

2009年6月6日から2009年12月19日に行われたトップレベルチームの9試合を分析の対象とした (表1)。

表1 対象としたゲームと期日

分析対象				期日	前半	後半	合計
対戦①	日本	—	ウズバキスタン	2009年6月6日	1-0	0-0	1-0
対戦②	日本	—	カタール	2009年6月10日	0-1	1-0	1-1
対戦③	日本	—	オランダ	2009年9月5日	0-0	0-3	0-3
対戦④	日本	—	スコットランド	2009年10月10日	0-0	2-0	2-0
対戦⑤	日本	—	トーゴ	2009年11月14日	3-0	2-0	5-0
対戦⑥	日本	—	南アフリカ	2009年11月14日	0-1	2-2	2-3
対戦⑦	マゼンベ	—	オーランドシティ	2009年12月16日	0-1	2-2	2-3
対戦⑧	アトランテ	—	浦項	2009年12月19日	0-1	1-0	1-1
対戦⑨	バルセロナ	—	エストゥディアンテス	2009年12月19日	0-1	1-0	1-1

2.2. 分析エリア

サッカーコートを3分割したとき、相手ゴールに近い位置からアタッキングサード、ミドルサード、ディフェンスサードとした。攻撃において、チャンスを作り出すためには、まずアタッキングサードへボールを運ばなければならない。さらに、アタッキングサードも図1に示した「フィニッシュゾーン」「ニアゾーン」「クロスゾーン」「VITALエリア」の4ゾーン (エリア) に分けられる (図1)。

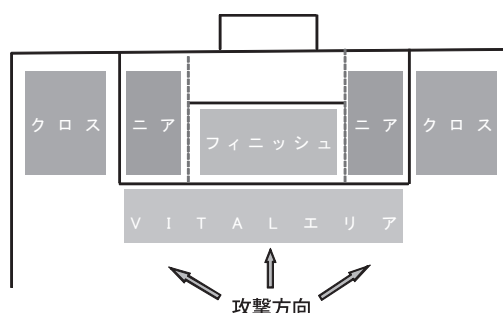


図1 アタッキングサード内における攻撃エリア

2.3. 分析項目

2.3.1. 攻撃様相の分析項目

「アタッキングサードへの侵入数」「ニアゾーンへの侵入数」「ニアゾーンへの侵入数」「VITALエリアへの侵入数」「クロスボールトライ数」「クロスボールレシーブ数」「シュート数（ペナルティエリア内外）」の項目について、9試合のすべての時間分析した（表2）。それぞれの割合は、各侵入数をアタッキングサード総侵入数に対する除の値である。クロスレシーブ率のみは、総クロスボール数で総クロスボールレシーブ数で除した値である。なお、分析データの信頼性を高めるため、DVDに収録し、3名のサッカー経験者（10年以上）が分析した。

表2 分析項目と項目説明

分析項目	項目の説明
アタッキングサード侵入数（回）	攻撃回数を表す。
クロスゾーン侵入数（回）	サイド攻撃の回数を表す。
ニアゾーン侵入数（回）	ゴールチャンスへの可能性を表す。
フィニッシュゾーン侵入数（回）	決定的なゴールチャンスを表す。
VITALエリア侵入数（回）	ノーマークでのシュートやパスがつかねば、ゴールチャンスになる。
クロスボールトライ数（回）	サイドからチャンスをつくろうとした回数を表す。
クロスボールレシーブ数（回）	クロスボールの精度を表す。
シュート数（回）	シュートの機会を表す。

2.3.2. シュートチャンスに至るまでのルート

先に示したエリアで、アタッキングエリアからシュートチャンスまでのルートを分析した。シュートチャンスとは①「シュートで終わった」②「シュートは打てなかったが、相手を崩しシュートが打てそうだった」とした。

2.4. データの信頼性

分析の信頼性を確保するために、体育科教育学を専門とする1名（体育科教育学教員）とサッカー

を専門とする競技者3名（大学生）によって、映像を分析した。4名の独立した観測者がゲームを観察基準にそって分析し、S-I法（Scored—Interval method）＝「一致／（一致＋不一致）×100」（シーデントップ、1998）の計算式を用いて一致率を算出した。S-I法では、通常80%以上の一致率が必要とされるため、2人の一致率が80%を超えるまで分析を繰り返した。なお、不一致のものについては再検討し基準を合わせた。まず、同じVTRの分析を5回行い、各分析法について、トレーニングを行った。その後、テスト映像を用いて、個別に分析を行い、その結果をS-I法で算出した。その結果、ゲーム分析は98%と、高い一致率が得られることを確認した。

3. 結果と考察

3.1. 各エリアと得点との関係

表3は、全9試合の得点となったエリアの内訳である。得点の多くはペナルティエリア内から生まれおり、その中でもフィニッシュゾーンで得点が生まれやすかった。なお、ヘディングでの得点は3点であった。

表3 全試合で得点したエリア

クロスゾーン	ニアゾーン	フィニッシュゾーン	VITALエリア	その他	計
0点	2点	21点	2点	2点	27点

表4のデータから、エリアの回数によって勝敗が決することはなかった。バルセロナ対エストゥディアンテス（試合結果 合計1-1）のゲームは顕著な例だが、エストゥディアンテスはすべてのゲームと比較してもデータ上でかなり下回っていた。また、ペナルティエリア内のシュートは1本にもかかわらず、バルセロナと1対1の引き分けであった。そこがサッカーの醍醐味かもしれないが、シュートの精度も要因の一つと考えられる。そのほかのゲームを見ても、シュート数や各エリアに侵入した数の多いチームが勝つとは限らなかった。やはりシュートチャンスがあっても、そのチャンスを生かすことができなければ勝敗を決するに至らないだろう。しかし、チャンスメイクという視点からみた場合、各エリアを多く使っているチームにチャンスは多かった。勝つために

表4 トップレベルチームの試合結果

	対戦①		対戦②		対戦③		対戦④		対戦⑤		対戦⑥		対戦⑦		対戦⑧		対戦⑨	
	日本	ウズバキスタン	日本	カタール	日本	オランダ	日本	スコットランド	日本	トーゴ	日本	南アフリカ	マゼンベ	オークランドシティ	アトランテ	浦項	バルセロナ	エストラディアンチス
アタッキングサード侵入数(回)	50	56	37	30	38	33	50	23	42	7	49	24	57	23	52	42	68	21
クロスゾーン侵入数(回)	23	22	17	10	10	9	20	6	23	2	14	8	26	8	18	17	22	6
クロスゾーン侵入率(%)	46.0	39.3	45.9	33.3	26.3	27.3	40.0	26.1	54.8	28.6	28.6	57.1	45.6	34.8	34.6	40.5	32.4	28.6
ニアゾーン侵入数(回)	4	9	13	13	3	12	8	3	6	1	12	3	14	2	15	5	14	0
ニアゾーン侵入率(%)	8.0	16.1	35.1	43.3	7.9	36.4	16.0	13.0	14.3	14.3	24.5	21.4	24.6	8.7	28.8	11.9	20.6	0.0
フィニッシュゾーン侵入数(回)	5	6	7	5	2	4	4	4	16	0	3	3	5	6	7	4	5	1
フィニッシュゾーン侵入率(%)	10.0	10.7	18.9	16.7	5.2	12.1	8.0	17.4	38.1	0.0	6.1	12.5	8.8	26.1	13.5	9.5	7.4	4.8
VITALエリア侵入数(回)	2	4	4	3	0	3	8	6	17	0	11	1	7	3	8	2	10	2
VITALエリア侵入率(%)	4.0	7.1	10.8	10.0	0.0	9.1	16.0	26.1	40.4	0.0	22.4	7.1	12.3	13.0	15.4	4.8	14.7	9.5
クロスボールトライ数(回)	10	30	20	10	14	11	22	13	28	3	14	12	30	7	19	23	38	7
クロスボールレシーブ数(回)	2	6	6	3	2	5	4	2	9	0	2	1	10	2	8	2	6	1
クロスボールレシーブ率(%)	20.0	20.0	30.0	30.0	14.3	45.5	18.2	15.4	32.1	0.0	14.3	8.3	33.3	28.6	42.1	8.7	15.8	14.3
シュート数	4	2	9	6	3	9	5	1	9	0	3	0	10	4	9	3	3	1
シュート数	ペナルティエリア内																	
シュート数	ペナルティエリア外																	
(回)	10	12	5	6	12	6	8	0	12	1	2	3	12	8	5	6	4	1

は、チャンスメイクしなければならない。チャンスが多いということはそれだけ得点できる可能性が高いということになる。

全試合のクロスボールとそのレシーブ数をみると、クロスボール総数が311本でレシーブ総数が71本であり、レシーブ率は、22.8%であった。つまり、クロスボールをレシーブすることは容易ではなく、得点することはさらに困難である。また、全試合のデータから、ペナルティエリア内でのシュート数が多いことは攻撃的優位にあるということがわかる。ペナルティエリア内への侵入数が増えれば、ペナルティエリア内でのシュート数が多くなる傾向にあり、シュートチャンスに結びつくことを意味する。

表4より、日本対オランダ(試合結果 合計0-3)で、アタッキングサードの侵入数とペナルティエリアへの侵入数を比べると日本は39回攻撃して6回ペナルティエリア内に侵入し、侵入率は15.4%、一方オランダは、28回攻撃して13回ペナルティエリア内に侵入し、侵入率は46.4%であった。また、クロスボール数とレシーブ数を比べると、日本は14回のクロスボールに対し、2回レシーブし、クロスボールのレシーブ率は14.3%である。一方、オランダは11回のクロスボールに対し、5回レシーブし、クロスボールのレシーブ率は45.5%であった。つまり、日本はオランダよりアタッキングサードに侵入しながらも、なかなかペナルティエリアに侵入することができなかった。クロスボールを出したとしても、そのレ

シーブ率は低く、逆に、オランダは、クロスボールから得点できる可能性が高かったことがわかった。シュート数を比較してみると、両国ともに15本であったが、シュートした場所を比較してみると、ペナルティエリア外から打ったシュートとペナルティエリア内から打ったシュートの値が対照的であった。このことは、いかにオランダが有効な攻撃をし、日本のディフェンスシステムを崩壊してシュートチャンスを演出したかがうかがえる。

マゼンベ対オークランドシティ(試合結果 合計2-3)では、マゼンベはアタッキングサードへの侵入数、ペナルティエリア内への侵入数、ペナルティエリア内でのシュート数などからみると、攻撃的優位といえるが、結果は2-3で敗れている。そこで最も得点の生まれやすいフィニッシュゾーンへの侵入率をみると、オークランドシティが上回っており、それが勝利へと結びついた。

単純にアタッキングサードに多く侵入すれば、ゲームを優位に運べるというのではなく、いかにペナルティエリア内に侵入するかが勝負の分かれ目であると考えられる。しかし、その時、単調なクロスボールからの侵入では、得点するのは難しい。ペナルティエリア内への侵入数が多くなれば、ペナルティエリア内でのシュート数が多くなる傾向にあるため、ペナルティエリア内へボールを運ぶ必要がある。ペナルティエリア内でのシュートというのは得点するにあたって大きなチャンスである(表4)。つまり、この大きなチャ

ンスを作り出すにはペナルティエリア内に侵入しなければならない。しかし、多くの場合、ペナルティエリア内に侵入することはディフェンスのブロックによって困難である。

3.2. 攻撃の起点とシュートチャンスエリア

表5にシュートチャンス時の起点となった各エリア数を示し、表6にアタッキングサードから最初に使われた各エリア数を示した。表5および表6から、VITALエリアは、シュートチャンス時に使われている。80回のうち62回がアタッキングサードから最初に使われたエリアであることがわかる。また、クロスゾーンは、シュートチャンスの起点として80回起きたが、そのうち67回が最初に使われたエリアということがわかる。つまり、VITALエリアとクロスゾーンは、チャンスの時に攻撃の起点となるエリアということになる。クロスゾーンが起点となる理由については相手ディフェンス陣がゴールを守ろうとゴールから相手を遠ざけるためである。そのようななか、VITALエリアが攻撃の起点となることについては、VITALエリアには侵入しづらいが侵入すればチャンスになるということを意味している。また、対照的にニアゾーンや、フィニッシュゾーンは、攻撃の起点にはなりづらい。

表5 シュートチャンスの起点となったエリア数

クロスゾーン	ニアゾーン	フィニッシュゾーン	VITALエリア	計
80回	92回	79回	80回	331回

表6 アタッキングサード侵入時から最初に使われた各エリア数

クロスゾーン	ニアゾーン	フィニッシュゾーン	VITALエリア	計
67回	36回	21回	62回	186回

3.3. クロスゾーンからの攻撃

表7に全試合で使われた各エリア数とシュートチャンス時に使われた各エリアの割合を示した。表7からクロスゾーンに侵入したことによるシュートチャンスの割合は、ニアゾーン、フィニッシュゾーン、VITALエリアに比べ圧倒的に低いことがわかる。つまり、クロスゾーン侵入しただけではシュートチャンスになりにくいということがわかる。一方、ニアゾーン、フィニッシュゾー

ン、VITALエリアは、侵入することができれば、シュートチャンスの期待度が高まる。

表7 全試合で侵入した各エリア数とチャンスとなったエリアの割合

各エリア	クロスゾーン	ニアゾーン	フィニッシュゾーン	VITALエリア
全試合	226回	117回	87回	91回
チャンス時	80回	92回	79回	80回
割合	35.4%	78.6%	90.8%	87.9%

表8は全試合での各エリアが使われた割合を示している。表8からニアゾーン、フィニッシュゾーン、VITALエリアは侵入するとチャンスとなるとわかったが、表8から侵入回数率が極めて低いことがわかる。つまり、侵入することが難しいということになる。そのため、多くはクロスゾーンからの攻撃であった。

表8 全試合で侵入したエリアの割合

各エリア	クロスゾーン	ニアゾーン	フィニッシュゾーン	VITALエリア	計
合計エリア数	226回	117回	87回	91回	521回
侵入割合	43.3%	22.5%	16.7%	17.5%	100%

表5から表8において、攻撃する時は、相手ディフェンスがブロックするゴール周辺を避け、クロスゾーンを起点とし、攻撃することとなる。そのためシュートチャンスはクロスゾーンを起点とすることとなる。VITALエリアはシュートチャンス時に起点となるエリアだが、VITALエリアは侵入することが困難である。これは、ゴールを中心に守っている相手のディフェンスラインと相手ミッドフィルダーの間は厳しいプレッシャーを受けるためである。いわゆるディフェンスとミッドフィルダーのブロックである。また、狭いスペースであるためボール保持者がパスを送ることも困難である。しかし、侵入することができればかなりの確率でシュートチャンスとなる。アタッキングサードから1回でペナルティエリアの侵入を試みても、シュートチャンスとなる可能性は低い。これは、ボール保持者とレシーブ者との距離が長く、レシーブする間に厳しいプレッシャーを受け、ボールを奪われやすいためである。つまり、アタッキングサードから最初に使われやすいクロスゾーンからの攻撃を考えなければならない。

表9はシュートチャンス時にアタッキングサードからクロスゾーンへ侵入した後、侵入したエリ

アの回数と割合を示した。クロスゾーンに侵入した後に使用したエリアの割合は、ニアゾーンが高い。これはクロスゾーンからの距離が比較的近いため、精度の高いパスが通りやすいことが考えられる。くわえて、ディフェンスのブロックはゴール前が多く、裏側のニアゾーンもフリーになる傾向がある。さらに、表7からニアゾーンに侵入することは、シュートチャンスを78.6%まで向上させ蓋然性を高める。フィニッシュゾーンへ侵入する割合も高いが、クロスゾーンからフィニッシュゾーンへクロスボールを供給する場合、多くのボール保持者は高いボールを蹴ることになり、クロスボールレシーブ率の低さが影響し、クロスボールからの得点成功率は低下する。ヘディングによる得点は全試合合計27点のうち3点であったことからそれを裏付ける。フィニッシュゾーンでヘディング以外での得点は、高いキック精度が要求される。また、速攻のような相手のディフェンスを崩しやすい攻撃パターンが必要とされる。このことから、クロスゾーンからフィニッシュゾーンへのパスによってシュートを決めることは困難であると考えられる。VITALエリアへ侵入する割合が低い原因として、クロスゾーンからVITALエリアに侵入する時には、相手ディフェンスによって厳しく守られると同時に、VITALエリアのスペースがかなり狭くなっているためであると考えられる。

表9 クロスゾーンへ侵入したのちに使用されたエリアとその割合

各エリア	クロスゾーン	ニアゾーン	フィニッシュゾーン	VITALエリア	計
合計エリア数	226回	117回	87回	91回	521回
侵入割合	43.3%	22.5%	16.7%	17.5%	100%

3.4. トップチームの攻撃から導かれること

- ・得点の多くは、ペナルティエリア内のフィニッシュゾーンである。
- ・シュートチャンスとなるエリアは、VITALエリア、ニアゾーン、フィニッシュゾーンである。
- ・シュートチャンス時の攻撃の起点として、クロスゾーンとVITALエリアが選択される。
- ・シュートチャンス時にクロスゾーンからの攻撃は、ニアゾーンとフィニッシュゾーンが選択されやすい。フィニッシュゾーンでは厳しいプ

レッシャーの中でのプレーに加え、高いキック精度が要求されるため、得点は困難である。ニアゾーンは、比較的簡単に侵入することができたため、幅広いプレーの選択の可能性がある。

これらを概括すると、ペナルティエリアへの侵入を考えた場合、クロスゾーンからニアゾーンを活用することは、シュートチャンスにつながる蓋然性を感じられる。

3.5. 教材づくりの視点

上記のことを踏まえ、ゴール型ボールゲームで戦術学習を行う場合は、次の点について留意したい。

- ・サイド攻撃を学習者に意識させるためには、クロスゾーンのスペースを認識させるとともに、シュートチャンスを演出するためにサイドゾーンから他のエリア、特にニアゾーンへの走り込みが効果的であることを認識させたい。
- ・フィニッシュゾーンが意図的に利用できるよう教材の開発
- ・VITALエリアは、攻撃の起点となるが、ディフェンスされやすいため、VITALエリアでオフフェンスへのプレッシャーが軽減されるような下位教材での学習
- ・クロス、パス、トラップ、シュートなどの基礎技能の習得を目的としたドリルゲームの開発と継続的な学習

サイドエリアを攻撃の起点とする考えは、もはや国際的に常識であり、体育授業でもそれを取り入れた教材が開発されている。例えば、サイドエリアにフリーマンをおき、そこからパスを供給するゲームがその代表であろう。これまでの分析から、そこから攻撃をどのように組み立てるのか、または、ボールを持たない動きの意思決定がシュートチャンスの重要なポイントとなる。ボールへの「だんご状態」からサイドへ意識させるという点で「サイドエリアにフリーマンを置くゲーム」は有効であろう。しかし、先述したように、サイドにどれだけボールを回したとしても、結局、シュートチャンスをつくることができないければ、サッカーの本質に近づけない。具体的には、図2のような様相や動きが身に付くと理想的である。

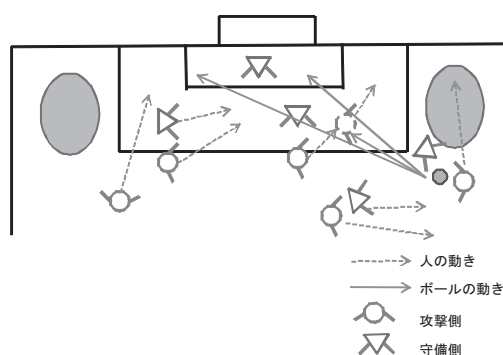


図2 サイド攻撃時における代表的な
off the ball movement

3.6. 小学校5・6年生の教材例

小学校学習指導要領解説体育編（文部科学省，2008）では，小学校5・6年生のボール運動領域ゴール型ボールゲームについて，「攻撃側プレーヤー数が守備側プレーヤー数を上回る状態をつくり出したり守備側のプレーを制限したりすることにより，攻撃しやすく，また得点が入りやすくなるような簡易化されたゲームをすることを留意するようにしている。そのなかで，ボールを持たない動きについて，ボールを保持する人と自分の間に守備者を入れないように立つこと，得点しやすい場所に移動し，パスを受けてシュートすることを，具体的学習内容として示している（文部科学省，2008）。これまでの分析結果を踏まえ，左記の学習内容が習得できるだろう教材（ゲーム）例を示す。

このゲームは，図3に示したグリッドが引かれたコートで行う。このゲームは，「パス＆ランゲーム」と呼び，多くの子どもがパスをしたのち，そのままその場所で立ち止まることが多いため，数的優位をつくるためには，パスをしたのちに追いつくランが必要であることを学習させたい（図4）。

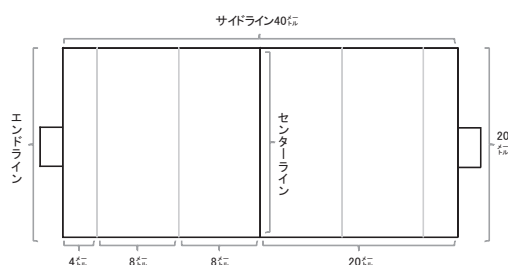


図3 パス＆ランゲームのコート

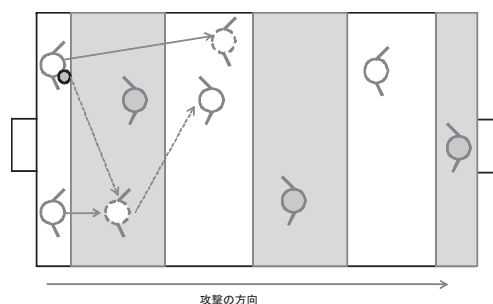


図4 パス＆ランゲームの様相

【ルール】

- ①4人（攻撃側）対3人（守備側）で行う。
- ②1回攻撃は15秒から30秒以内とする。
- ③5回のトライで総得点を競う。
- ④バックパスを行ってはいけない。
- ⑤守備側のエリアでは，1回のみ触球することができる。
- ⑥守備側のプレーヤーは，そのエリアから出てディフェンスできない。
- ⑦ボールアウトした場合は，攻撃の失敗とする。
- ⑧守備側のプレーヤーがボールを奪取した場合，攻撃の失敗とする。
- ⑨ゴールキーパーはつけない。

3.7. 中学校1・2年生の教材例

中学校学習指導要領解説保健体育編（文部科学省，2008）では，中学校1・2年生のボール球技領域ゴール型ボールゲームについて，「攻撃を重視し，空間に仲間と連携して走り込み，マークをかわしてゴール前での攻防を展開できるようにすることを留意するようにしている。そのなかで，ボールを持たない動きについて，パスを受けるために，ゴール前の空いている場所に動くこと，ボールとゴールが同じに見える場所に立つことを，具体的学習内容として示している（文部科学省，2008）。これまでの分析結果を踏まえ，左記の学習内容が習得できるだろう教材（ゲーム）例を示す。

このゲームは，「ニアゾーンゲーム」と呼び，サイド攻撃を子どもたちに認識させ，その必要性を理解させた後に行うゲームである。サイドにボールを運んだ後，どこへパスを出すべきか，ボール保持者以外の子どもはどこへ走り込めばよいのか動き方を理解するゲームである。多くの子ども

はクロスボールを単調に無意図的に行うが、分析の結果からも、攻撃の起点となり、なかんずく、ニアヘボールを供給することがシュートチャンスを生み出す可能性を高める。よって、ニアへの飛び出しや、ニアに引きつけられた守備者から生まれたスペースへ走り込む動きを学習させたい（図5）。

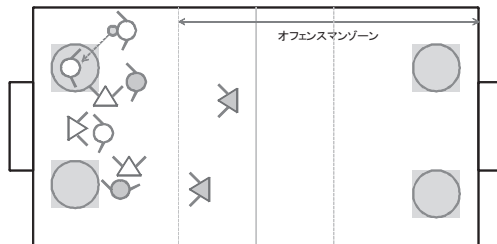


図5 ニアゾーンゲームの様相

【ルール】

- ①5人対5人で行う。
- ②5人のうち2名は、オフenseマンとしてプレーし、オフenseマンラインまで戻ってディフェンスすることができる。
- ③ラストパスは、ハーフラインを越えた場所から行う。ラストパスがハーフラインを超えていなければ得点としない。
- ④ニアゾーンに直径2～3メートル程度の円を描き、それを「ニアゾーン」とし、攻撃側のプレイヤーのみ侵入できる。
- ⑤ニアゾーンには攻撃側のプレイヤーのみが侵入でき、3秒以上滞在できない。守備側のプレイヤーは、ニアゾーンへ侵入できない。
- ⑥ボールアウトした場合、キックイン、またはスローインする。
- ⑦エンドラインを出た場合は、フルゲームのルールと同じである。
- ⑧ゴールキーパーはつけない。

4. 結論

ボールゲームの指導では、「ボールを操作すること」と「ボールを持たないときの動き」の両面から行うべきである。つまり、ゲームパフォーマンスの向上をめざす。そのとき、フルゲームは、子どもにとって非常に難しく、学習内容の習得の

妨げになる。よって、フルゲームを発達適格的再現の観点と学習課題の誇張の観点から、教材づくりを行うことが須要である。ただし、ここでの発達適格的再現の観点と学習課題の誇張の観点とは、機械的に無所挾的に行うべきでない。それは、フルゲームから導かれるエヴィデンスのある教材づくりを意味する。

本研究で明らかになったように、サッカーでの攻撃の起点は、VITALエリアとクロスゾーンであり、ニアゾーンやフィニッシュゾーンへいかに走り込むか、あるいは、ニアゾーンへ守備側のプレイヤーを引きつけ、VITALエリアを崩し、フィニッシュゾーンヘラストパスを送れるかが肝要となる。それを踏まえた教材づくりが必要であり、今回例示したゲームはその一部である。

今後は、これらのゲームについて介入実験的授業を行い、修正し、精度の高い教材にする必要がある。

【引用参考文献】

- 1) Ellis, M. (1986) Game modification. In Thorpe, R., Bunker D., & Almond, L. (Eds), Rethinking Games Teaching. Loughborough: University of Technology : 75-77
- 2) 福ヶ迫善彦・榊原章仁・原和幸 (2009)「シュートチャンスを作る」局面を学ぶ戦術学習の授業モデル. 体育科教育57 (11) : 52-55
- 3) 岩田靖 (2005) 小学校におけるボール運動の教材づくりに関する検討―「侵入型ゲーム」における「明示的誇張」の意味と方法の探究―. 体育科教育学研究21 (2) : 1-10
- 4) 北原準司・中村博一・岩田靖 (2003) 小学校体育における侵入型ゲームの授業実践―戦術行動の視点からみた「課題ゲーム」の検討―教育実践研究4 : 75-84
- 6)
- 7) Metzler, M. (2000) Instructional Models for Physical Education. ALLYN AND BACON : BOSTON
- 8) 文部科学省 (2008) 小学校学習指導要領. 東洋館出版社 : 東京

- 9) 文部科学省 (2008) 小学校学習指導要領解説
体育編. 東洋館出版社: 東京
- 10) 文部科学省 (2008) 中学校学習指導要領解説
保健体育編. 東山書房: 東京
- 11) シーデントップ: 高橋健夫ほか訳 (1988) 体
育の教授技術。大修館書店: 東京. 〈Siedentop,
D. (1983) Developing Teaching Skills in
Physical Education (2nd ed) . Mayfield
Publishing Company : California. 〉
- 12) Thorpe, R., Bunker, D., & Almond, L. (1986)
A Change in Focus for the Teaching of
Games. In Pieron, M & Graham, G. (Eds.)
Sport Pedagogy : The 1984 Olympic
Congress Proceedings, ver 6. Champaign,
IL. Kinetics. pp. 163-169.